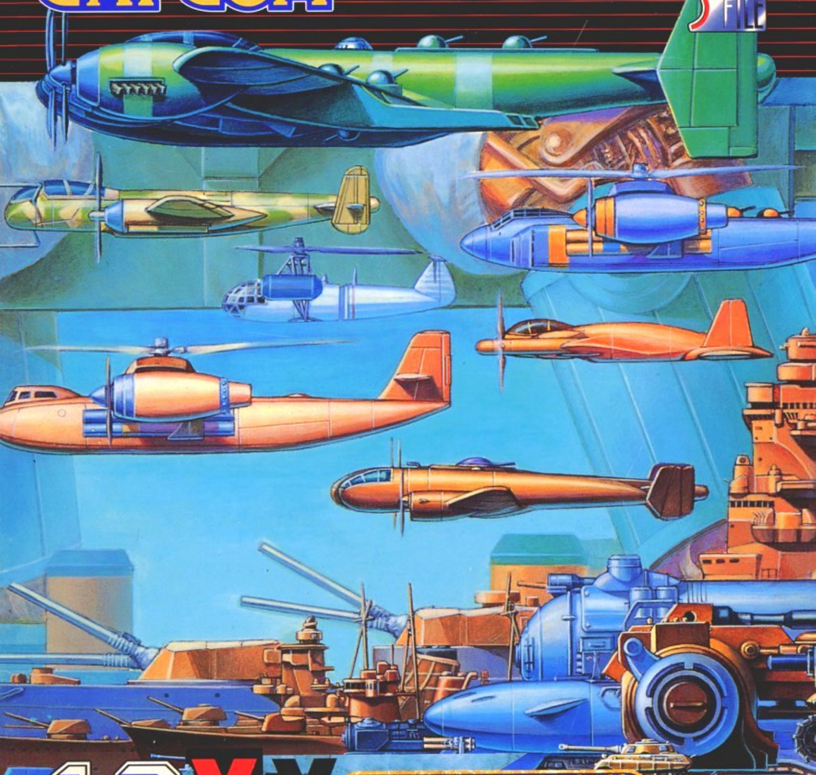
CAPCOM



19XX ひみつ大図解

最新特だね情報!!

真★実★新★聞

発行
筋肉スポーツ社
協力
安全地帯撲滅委員会

ため撃ちLOVE♥ こんなゲームをまっていた!!

マニア大絶賛!!

漢（おとこ）のゲームだ。XX（ダブルエックス）!!

ただ撃つだけならサルでもできる! ためがいーんだ、ためが!

「1コインに全てをかけろ」・「コンティニューは邪道」・「稼ぎこそ我が命」そう言い切る漢たちがいる。シューティングをひたすら愛し、ドット単位のよけに猛進するストイックな快楽主義者達。人は彼らを「シューター」と呼ぶ。

その漢たちに絶賛を持って迎えられたゲームがある。そう、19XX。まず、名前からしてフツウではない。そして操作系、ため撃ちは数あれど、ためボンバーは珍しい。まさに、ため&ため。しかもただためるだけではない。狙撃感覚のため撃ちによるロック・オンから連打による集中攻撃とアクティブな操作感覚も斬新だ。彼らも《静》と《動》を演出するすばらしいシステムと絶賛。

さらに撃墜率が表示されるため、100%を目指そうとした場合は、たとえ1面からでも、真剣勝負にならざるを得ないといった、ストロングスタイルの内容もご満悦だ。さりげないポリゴンの使い方も好感がもてる。「やりこみますよ、ボクらは。」と彼らは力強く語り、最後にこうしめくくった。「かわいい女の子は出ないんですか?」……おまえら硬派じゃなかったのか!

（関連記事あり）









お・知・ら・せ

パンチョス山田先生急病のため、連載大河小説「サンチョぺドロの春」は、しばらくの間休載させて頂きます。

連載リレー漫画
ツッパリ伝説・番長学園XX（ダブルエックス）

登場人物



震電

《夕日のメルヘン番長》とあだ名される元関取。3場所しかでたことはないが、弟子達の信頼は厚い。九州出身。

モスキート

《斜陽帝国最後の伊達男》と呼ばれる、出覇美欄斗家の御曹子。ライトニングの漢気に惚れ込んでいる。現ツッパリ。

ライトニング

《双胴の悪魔》の異名をとる、この物語の主人公。四壱高校から転校してきた交換留学生。元ツッパリ。

前号までのあらすじ

ツッパリブラジル人コンビ、サンチョとペドロをからくも倒し、勢いにのるライトニング達。

意気揚々と、穴あきモヒカン番長とのバンジージャンプ対決の待つ悪の巣窟、亜卯多亜理密津学園へとのり込むのだが、そこへ謎の南国パパイヤ売りがあらわれて……。

（本編は256ページから）

悩みを粉砕! 人生相談 Q&A

Q 格闘ゲームをやっているとすぐに乱入されて、ボコボコにやられてしまいます。どうしたらいいでしょうか。
♥泉大津市・ナッシュにメロメロっ子さん(19)

A シューティングをやりなさい。

Q シューティングがうまくなりたいのですが、どうしたらなれるでしょうか?
♠生駒市・阪奈命!さん(23)

A もっともっとシューティングをやりなさい。

Q レバーを見るとつい、昇龍拳コマンドの練習をしてしまいます。どーしたらいいですか。
♠直方市・ぱってんどすこい太さん(28)

A シューティングをやりなさい。

Q 開発基板を逆差しして、データをトばしてしまいました。どうしよう。
♠大和郡山市・ヒョーロク玉さん(22)

A マズいだろ。いくらなんでも、それは。

（お答え・♥マドモアゼル斬）

●尋ね人●

弟よ いまどこに。
ブラジル岩男兄

A1: ❶ …100%だと5階級昇進するので男ならそれを目指そう!

19XX THE WAR AGAINST DESTINY
MASTERFUL WEAPONS

双胴の高々度戦闘機
P-38ライトニング

双胴双発の独特なレイアウトで知られる傑作機。高速、重武装、高々度性能を買われて「双胴の悪魔」と仇名され恐れられた。最も多くの敵機を撃墜した戦闘機としても有名。

WAR WITH NO END
STORY

19XX年…人類は、泥沼の様相を呈した戦いの渦中にあった。世界各地に局地戦が勃発し、謎の敵との果てしない戦いが続く。…敵の名は「アウターリミッツ」、繰り返す悲劇の裏に暗躍する兵器結社。そして彼らは遂に世界を把握するべく行動を開始する。地球規模の大破壊をもたらす終焉兵器(ドゥームズ・ディ・ウェポン)の開発中の情報を期に状況は最悪の段階へと移行した。事態を重く見た恒久平和維持機構は、二人の戦士を最前線に送り出す。硝煙弾雨の中、撃墜された輸送機より飛び出した二人の駆ける戦闘機は、敵地へとパワーダイブを敢行、決死の反抗作戦が、今、開始される。

《マーカーミサイルシステム》
MARKER MISSILE SYSTEM

マーカーミサイルポッドとホーミング弾頭

先端部の切削ビットを交換することにより、敵機装甲への挿入時間を変えることができる。生物兵器ではないかとの噂もあるがメーカーは否定している。

空力限界への果敢なる挑戦
震電

3回のテスト飛行を実施した時点で開発が中止された、幻の戦闘機。ジェット化を見越したレシプロ機、という意味からも震電の地位は特異である。

驚異の木製高速爆撃機
モスキート

当時、唯一実用化された木製軍用機。本来は爆撃機だが、基本性能の高さから戦闘、野戦、対艦・対地攻撃、偵察などに広く使われた、一種の万能機である。

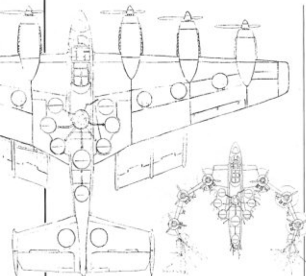
プロトタイプ

《ヴァリアブルボム》
VARIABLE BOMBER

可変指向型投下弾頭

量産型では、整流効果と防塵用に硬化テクタイトの透過性装甲が装着された。

A2: ❷ …すべての階級章を見れるように頑張ってネ!



STAGE 2 BOSS

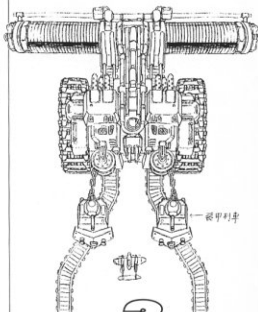
超巨大戦艦

雷　鳴

DATA　全長：246m　重量：6,000t　乗員：200名

某国の設計技術を元に対戦末期に極秘に開発された大型戦艦。（※雷鳴についてはイラスト資料がありません）

19XX 設定資料
それぞれのステージで待ち受ける超強力なBOSSたち一挙公開!



STAGE 1 BOSS

超爆撃機

亜也虎改

DATA　全長：57m　重量：68t　乗員：8名

木製・布貼りというスタイルで、性能・コストを安定させている、ロングセラー爆撃機。「おばさん」という愛称まである。

STAGE 3 BOSS

軌道工兵

カルベルトワーゲン

DATA　全長：32m　重量：116t　乗員：9名

鉄鋼ロールを圧延切断し、レールを敷設する工作車両。サンチョ・ペドロの専属車として開発されたが、既に旧式。

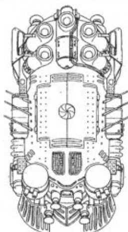
STAGE 5 BOSS

戦略汽動車

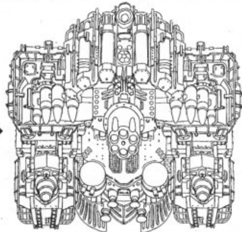
サンチョ・ペドロ

DATA　全長：71m　重量：360t　乗員：38名

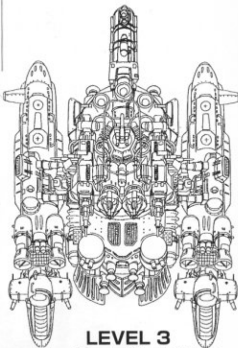
列車砲としての能力は期待できないが、この車両の目的は他にある。ロケットモーター、新型砲の試験母体として…。



LEVEL 1
実験用素体車両



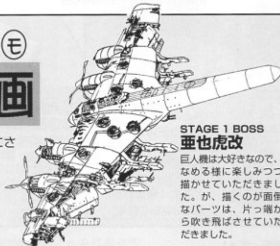
LEVEL 2
弾薬運搬車ベルゲカール接続



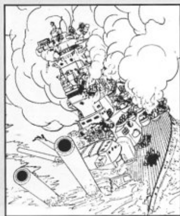
LEVEL 3
ロケットモーター増設・怪力線砲表出

危険だ! 破壊原画（デモ）

クリアデモに登場する、ボコボコにされたBOSS敵達。
その原画を一挙公開!仕事という域を超えた鬼気迫る、情念と情欲を感じていただきたい。
絵師のコメント付きでGO!



STAGE 1 BOSS
亜也虎改
巨人機は大好きなので、なめる様に楽しみつつ描かせていただきました。が、描くのが面倒なパーツは、片っ端から吹き飛ばさせていただきました。



STAGE 2 BOSS
雷鳴
誰が何と言っても雷鳴なのであって、決して大和ではありません。ほら、よく見ると違うでしょ?ほら…。

19XX THE WAR AGAINST DESTINY

STAGE 4 BOSS

要塞潜
グランツ

DATA　全長：70m　重量：350t　乗員：27名

北極海を中心に、その存在を確認されている水中戦艦。潜航時間が短いため、ディーゼルが動力と思われる。

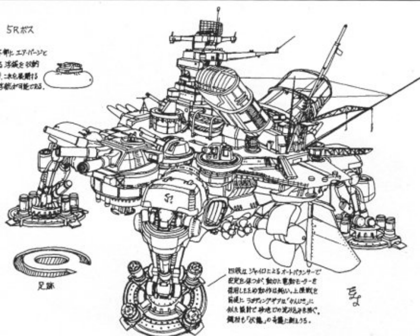


STAGE 6 BOSS

大艦巨砲
アウターリミッツ

DATA　全長：1,500m　重量：12,000t　乗員：82名

通常空母の艦橋として一体化しているが、上陸作戦時などは分離・強襲が可能。敵の軍事戦略の要である。

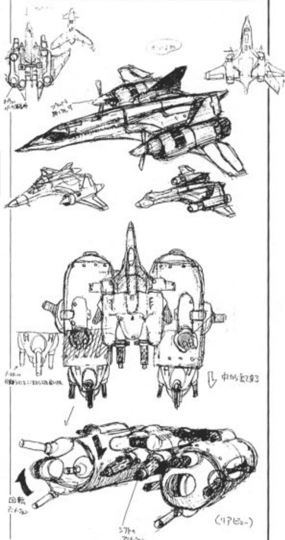


STAGE ? BOSS

高々度亜音速戦斗機
F.ブラッカー

DATA　全長：不明　重量：不明　乗員：1名

大出力過給器により高々度15,000mの飛行を実現。全翼機としてのコンセプトだったが、可変翼の追加などで別物となった。（※イラストは初期稿）



STAGE 3 BOSS カルベルトワーゲン

よくわからない形のものを、よくわからない位に潰したら、自分でも何を描いているのかよくわからなくなってしまいました。



STAGE 4 BOSS グランツ

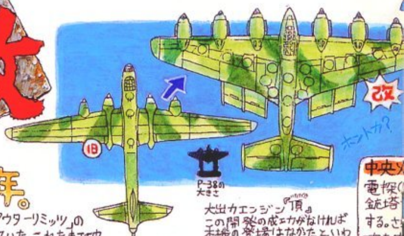
企画段階で不採用になった巨大魚雷発射管なんかが、付けっぱなしになっています。

STAGE 5 BOSS サンチョ・ペドロ

ゲームでは後ろからしか見えないので、前から描いてみました。機関車はマレー式の巨大機関車「ビッグボーイ」を見ながら描きました。



空挺母艦（くうていぼかん） 亜也虎（あやこ）改



時に19XX年。

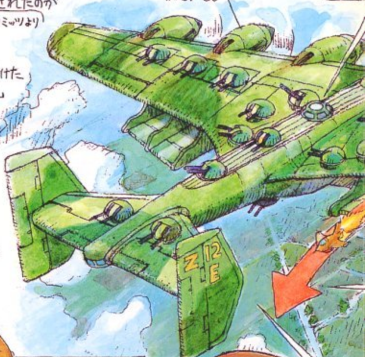
「世界平和維持機構」と「アウターリミッツ」の戦いは膠着状態に陥っていた。これを打破するために満を持して送り出されたのがこの『亜也虎改』である。（アウターリミッツより）



その生いたち

「空挺母艦を建造セヨ」との命を受けた兵器局は当初超重爆「亜也虎」を改修する事で乗りきろうとした。しかし充分な性能を出すことが出来ず、決局全面改修をせざるを得なくなった。そこで登場するのがこの男、「プラチナの脳細胞を持つ男」と評された、E.J.リッケンバウアー博士その人である。彼はヤケクソとも思える情熱を以って本機の開発にあたり、見事に仕上げてみせたのだった。

…同じ頃。「世界平和維持機構」ではスパイからの情報により、対抗兵器、「マーカーミサイル」「ヴァリアブルボム」の完成を急いでいた。開発時にすでに戦いは始まっていたのだ。



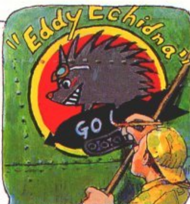




ジョージ・シモムラ中尉（後に大尉）とクルー達の出撃前のスナップ。彼らとその愛機は終戦までに27回の出撃を記録。後期STOL型、VTOL型のテストフライトにも参加している。総撃墜数は84機（!!）をマーク。これは極東方面最高のスコアである。

新旧比較

一見して明らかなように もはや全くの別物へと 進化した亜也虎改。 「戦線の火消し役」として アウターリミッツ兵士に 信頼された点は 新旧 共に変わらない。

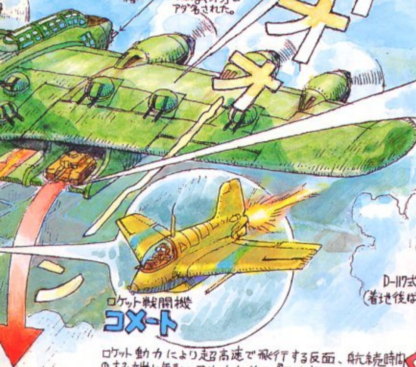


極東戦線ではあまり行われなかったがヨーロッパ戦線の部隊ではパーソナル・マーキングもしばしば行われた。これは第4飛行大隊所属の『Eddy Echidna』(ハリモグラのエディー)



火力 上面機銃の一斉掃射!編隊を組んだ場合、もはや敵に逃げ場はないのだ!!

器管制室
(レーダー)により翼面 遠隔操作 には20ミリ全方位 蔵している。強力!



ロケット戦闘機 コメート

ロケット動力により超高速で飛行する反面、航続時間の極端に短いコメートにとって、『亜也虎改』こそふさわしい基地だったのかもしれない。離着陸すら常に命懸けのこの機体にとって、高度・高々度から発進できるのはパイロット達に好評だった。

戦車が空からふってくる

誰もが一度は夢想するパラシュート降下戦車兵団。だが誰も本気で造ろうと考えはしなかった。…そう『アウターリミッツ』の天才達をのぞいては。何と彼らはこれを無人無線誘導とすることで見事実現してしまったのである!



ちなみに 御先祖様 有線リモコン自走爆雷"ゴリアテ"



有線で誘導し、目標まで自走(モーターとエンジン仕様があった。)爆発する。安価なこともあって、それなりに使われた。

尾翼&銃塔(動力)



そして。 この機体の成功によって『アウターリミッツ』では巨大兵器至上主義が次第に濃厚になっていくのである。あるいはこの時代こそ、マッドサイエンティスト達にとって至福の時代だったのかもしれない。ある者はこう語す。『巨大兵器は男のロマンさ。そうだろう?』と。果して彼らはこの後どのような怪物達を送り出していったのか? それは君の目で確かめてほしい。さあ、操縦桿(ジョイスティック)を握りたまえ。

終

※この物語はフィクションです。

「ほんとに出すんか！AMショー」

19XXの謎

《マンハッタン（企画マン）のひとりごと》



あれはまだ夏のかおりが残る9月頃のことです…。(もちろん夏休みはなかったヨ)「お〜い！19XXをAMショーに出すで〜!!」自慢の眼鏡レンズを輝かせ、なにやらSATSUMAが叫んでいるじゃありませんか。(「マ、マジ!?」と、うろたえる僕)瞬時に飛び出すスタッフ達のブーイングの嵐を、いとも簡単にはねのけ彼は言いました。「ええか〜(ダミ声で)！わてらは19シリーズを作っとんのやで〜！そやからAMショーにはどないな事しても出さなあかんのや！。わかったか!!」といつも強引な流れで、僕達は不眠不休の世界に招待されてしまったのです。そしてさらにSATSUMAは優しい瞳で僕を見下ろし、こう言いました。「キッチリ3面までやからな！時間がないからスペシャルでたのむで!!な〜に大丈夫や、ショーが終わったら3時間ぐらいやったら眠らせたるがな！」その瞬間、彼は僕の《いつか昇龍拳を浴びせるリスト》のトップに見事にランクインしたのでした…。

と…いう長〜いジョークはさておき、いやぁホントに出せてよかったAMショー。出なくてよかった恐怖のバグちゃんってところですか?ショーをきっかけに更に気合も入ってゲームも大分「らしく」なったし、結構ギリギリの作業だったけど、なんとか無事完成してよかったよかった。ね！SATSUMA！

SATSUMA:ところで頼みたい仕事があるんだけどさ！(笑)







九州男児 SATSUMAの一言

俺の名は「SATSUMA」。鹿児島県出身。かごしま?と思うかもしれないが、実にいい所さ。どうだい今度一緒に行ってみないか。案内するぜ。ただし、若い女性にかぎらしてもらうヨ。おれにだって選ぶ権利はあるからな。じゃぁ、連絡を待ってるぜ。あばよ。

NONAKAの一言

1面と2面を担当した「T.NONAKA」デス。シューティングはあまり得意ではありませんでしたが、開発が終わるころには「ピアノ撃ち」ができるまでに成長し、6面以外オール100%！あ〜〜〜んど2コインクリアの偉業を達成!!(ワンコインクリアでないところがまだまだアマイ。)継続は力やなぁ……。(ため息)



19XX 俗語辞典

●19XX
言わずもがな、このゲームのタイトル。○京、○DKのゲームに似たタイトルがあり苦悩苦悩。

●「うそつき～」
企画マンがプログラマーとの約束を破ったときによく発せられる言葉。
〔例〕「この敵は弾を撃たなくてもいいって言ったじゃない!うそつき～」

●APEC
開発中に「APEC」が開かれ、会社のまわりも警官でいっぱいに。夜中に会うこともしばしばで、怪しい目で見られたことも。

●グランツ
4面ボスの名前。担当企画マンの好きなウイスキー(スコッチ)の名前らしいが、本人はめっぽう酒が弱い。

●失脚(しっきゃく)
企画マンにとって最も恐ろしいセリフで、主にプログラマーに迷惑をかけたときによく用いられる。失脚点数が溜まると…
〔例〕「また企画変更か。えぇい!おまえは失脚5じゃ!」
「ひぇ～お許しください～!もうプリンおごるのいやだ～!」

●男爵
ある鹿児島出身の企画マンの別称。語源は「欲望男爵」だとか。

●手紙
AMショーの後、ファンからの手紙が届き、とても励みになりました。

●「ナンちゃん、サイテ～イ」
ある企画マンがゲーム調整の遅れからよく言われていたセリフ。その後、チーム内でも面白半分に言われることに…

●「ひどいや」
とどまることを知らない企画マンの無理難題に、プログラマーの心の叫びが声になることもしばしば。

●プリン
メインソフトマンの心の恋人。特にBIGサイズを好みとしている。
〔例〕「プリン賭けて19XX勝負だ!!」

●無視キチ
企画マン内で用いられる言葉。言われたことをなかなかしていないと…「無視キチ」の称号が与えられ、以後そう呼ばれる。
〔例〕「まだ調整してくれないの～。もぉ無視キチなんだから～」
「無視キチ!無視キチ!」
「すぐにやります～」

●モビちゃん
今となってはカプコンゲームの名隠れキャラ。19XXにももちろん登場します。一時期プレイヤーとして使おうかという意見もあったらしい。

●○○やられ
やられているスタッフを表す言葉。語源はゲーム中のキャラのやられ方を表す意味。
〔例〕「SATSUMA疲れてるね。徹夜やられ?」
「うん、ソファーやられ。」
(深夜の仕事後、ソファーで寝たからの意。)

●ライバル
開発内での通称。すべての面にでてくる「黒い奴」。

●わがまま言ってもいいですか?
企画マンがプログラマーに無理を頼むときに使用。他に、「欲望があるんですけど」など多数ある。

ンの広場
9XX

★衝撃の大スクープ!?★★★★★★★★★

なんと隠し自機が存在する。その名は『豪機(ゴーキ)』!?

●使用コマンド
自機セレ画面で「ライトニング」にカーソルを1秒、「震電」に1秒、「モスキート」に1秒、順番にとめて再び「ライトニング」にカーソルを戻してスタートボタンと2ボタンの《同時押し》です。成功すると、「ライトニング」が黒くなります。

●性能
移動する度に残像が出て、「ボム」ではレベル3で「瞬獄ボム」。画面全てが真っ白になり、爆発音だけ響きわたり、画面内全ての敵に大ダメージを与えることになります。

(ウソです。ゴメンなさい。)

どうなの?ナンちゃん

今回はでません、どーもスミマセン。次回作ではきっと…(ナン)

SCENES FROM "19XX"

19XXのある情景

これが ロケテストだ! 号泣!企画哀歌!

ロケテスト中!!



POP

ロケテスト用必須アイテム!

ゲームがまだ開発中だから、当然インストカードも出来てない。しかし、遊び方がわからないことにはゲームは出来ないので、ワープロやカラーコピーを駆使して手作りで、インストカードを作成するのである。

別に知らなくてもいい世界
ロケテストってナニ?

開発中のゲームをゲームセンターに置き、プレイヤーの反応を見てゲームの出来具合をテストすることである。そのときにはアンケートを取ることもあり、それを担当企画マンが戦々恐々としながらも目を通し、着実にゲームにフィードバックしていくのである。それにより、ゲームバランスが細かく調整され、完成度は向上していくのだ。

必勝シール Ver. 1





必勝シール Ver. 2



遊び方インストラクションカード

国内



海外

海外ロケ用インストラクションカード&必勝シール

アルファベットになると何となくカッコイイ。テクスチャーの違いに注目。



ためうちマーク(プロトタイプ)



GOODS

関連グッズ

19XXのために作られた販促グッズの紹介だ。

AM SHOW用 19XX Tシャツ





背中

AM SHOW用 パンフレットより



製品に付属の制作中インストカードVer.

(闘う前に読んでくれ!たのむから。)











A5: ❷ …アメリカの飯はとにかくビッグサイズ!

スタッフにインタビュー!!

このコーナーでは「19XX」の開発にたずさわったスタッフ達の熱い想い(?)を4つのクエスチョンで答えていただきました。

★次の質問に20〜30字で答えてください★
Q1:「19XX」であなたの担当した仕事は何ですか?
Q2:「19XX」の開発中で辛かったことは何ですか?
Q3:今だから言える失敗談、エピソード等。
Q4:一言何か言ってください。



SATSUMA
A1: 企画!!
A2: ぶくぶく太っていったこと。
A3: 夜中のローソンはよいが、まずったなー。
A4: 今からダイエット開始だ。



N. FUKUDA
A1: ポリゴン作製、カラー管理、オブジェクト制作。
A2: Macがすぐ落ちる。ポリゴン作るのに資料が少なかった。
A3: カラーデータが3回どっか行った。何も言わずにどこか…、遠いところへ…。
A4: 世界人類が平和でありますように。



HITS
A1: プログラム。
A2: 企画がこなかったこと。
A3: ゲーム完成の美酒に9,500円ボラれた。
A4: お買い上げいただき誠に有難うございます。



ITTETSU
A1: 3面ボス、5面ボス、敵共通処理、ステージ間デモ他。
A2: 開発期間が短く、その分とばして作った。(でも暇ができた。)
A3: 3ボスのロール部分から太いレーザーを出させたかった。
A4: 売れてください。



MIMURA KENJI 8
A1: モスキート、サンチョ・ペドロ、カルベルトワーゲン、スーパー8他。
A2: 時間・人員共ニ窮ス。(三ヶ月でキャラができてしまった。)
A3: 「俺は完全だ!!」
A4: 水島新司氏の「銭っ子」をゲーム化希望。キャラは私が作ります。



MISUPORUMU
A1: オブジェクト(ザコ〜ボス)&敵デザイン。
A2: 19シリーズお決まりの実在機に詳しくなかったので苦労した。
A3: 今でも言えない失敗たくさん。
A4: 最近腹がでてきた、運動不足とビールのおかげ。



NEZUMI
A1: メインイラスト、イメージイラスト、デモ原画等。
A2: 泊まりっぱなしで着替えが底をついてしまった事。
A3: 実は広告用とポスターとでイラストが微妙に違います。
A4: やってもた〜!



S. OBATA (MANHATTAN)
A1: ステージ3・4と一部のデモ担当で〜す!
A2: 調整が大変だったよ〜!でも楽しかった!
A3: もう1ステージくらいやりたかったな。(ウソ?!)
A4: さぁ!!スノボー行くぞ〜!!

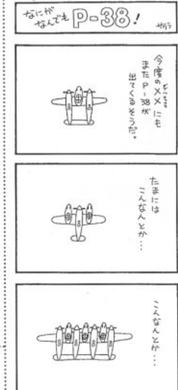


TAKA
A1: BG(背景)のグラフィック作成。
A2: 夏が傍らを素通りして、秋が心の扉をノックしていたこと。
A3: 一人で容量喰いつぶしてました。すいません。
A4: 次回「19XX ZERO・ヴァジュラヤーナ・ハルマゲドン(仮)(ウソ)」は傍観者でいたい。



ZIGGY
A1: 3・ラウンドの背景など。
A2: マップでハマリ、滝のキャラでハマったこと。
A3: 何も聞かないでお願い。
A4: こんなとこに載るのもおこがましいですが。「19XX」面白いすよ!!







編集後記

YUKI：やーっと、出来たねぇ。
SAKI：出来た出来た。
AKI：みんなよく頑張ったもんね。本の編集なんて初めてだから、大変だったね。開発の人達にはすっごく迷惑かけたし。
SAKI：もう、かけまくり!
YUKI：まあ結局、私一人の力で出来上がったようなものね。
AKI：だれの力って?一番迷惑かけたくせに。あれSAKIどうしたの?
SAKI：わたし……。わたし頑張ったよ!絵や原稿の依頼も、スケジュール調整もみんなやったよ!御飯も抜いたし…。
AKI：よしよし。SAKIが頑張ったのはみんな知っているから、そんなとこで涙ぐまないの。
YUKI：もう、すぐ泣く。でもご飯なんていつ抜いたっけ?
SAKI：……。
AKI：そういえばダイエットの本読んでたよね。
YUKI：……それってこの本にぜんぜん関係ないんじゃない?
SAKI：うん。
AKI：……えーと、「カプコン シークレットファイル」の第一号がついに完成しました。今回の「カプコン シークレットファイル 19XX ひみつ大図解」はいかがでしたでしょうか。感想、メッセージなど送って頂ければ幸いです。
SAKI：みんなの感想、とっても聞きたいの。
YUKI：自信作だもんね。
AKI：宛て先は「カプコン シークレットファイル」係まで。おたよりお待ちしております。(宛て先の住所は裏表紙をご覧ください。)
YUKI：みんな待ってるよ!!
SAKI：そういえばおなか減ったなぁ。みんなで御飯食べに行こうよ。
AKI/YUKI：……



カプコン　シークレットギャルズ

編集長：S. HAYAMI
編集人：AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS：
SHOEI, SATSUMA, 迫水, SENSEI, えだやん, ねずみ, 大ちゃん, Y. MARUNO, サクラ, マンボ大西, CAPCOM ALL STAFFS.

CAPCOM

A6: ❷ …最終面までがんばってクリアーしてネ!

SECRET FILE



CAPCOM®
株式会社カプコン AM事業推進部
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3643 FAX.(06) 920-5151